DAORYU — LES VOIES DU DRAGON

ADAPTER DES SCÉNARIOS DE

L'EMPIRE DES CERISIERS



POUR DAORYU

Guide de méthode pour les joueuses, les joueurs et les meneurs de jeu

VERSION 0.1 · AOÛT 2026

Avant de commencer

Ce guide propose une méthode générale pour adapter, à titre privé, des scénarios conçus pour L'Empire des Cerisiers afin de les faire jouer avec Dragonbane et le Kit de règles Daoryu. Il ne remplace ni les ouvrages d'origine, ni le livre de règles Dragonbane, ni le Kit Daoryu.

> **DIFFUSION PUBLIQUE**
>
> Ce document ne reproduit aucun texte, plan, profil, intrigue détaillée ou aide de jeu issu d'un ouvrage commercial. Pour mener une adaptation, le meneur doit disposer légalement du scénario d'origine. Une adaptation publiée ne devrait jamais permettre de jouer le scénario sans acheter le livre qui le contient.

À qui s'adresse ce guide ?

Lecteur	Ce qu'il peut en retirer
Joueuses et joueurs	Comprendre le ton d'une adaptation Daoryu : enquête lisible, surnaturel signifiant, conflits humains, choix réels et combats non obligatoires.
Meneur de jeu	Transformer un scénario existant sans chercher d'équivalence mécanique impossible entre les deux systèmes.
Créateur de contenu	Produire une fiche de conversion ou un article d'accompagnement qui respecte l'œuvre d'origine et l'identité de Daoryu.

Sommaire

Partie	Contenu
I. Comprendre	Ce qu'il faut conserver, ce qu'il faut reconstruire et ce qui ne doit pas être converti.
II. Réancrer	Transposer l'aventure vers Kasumi, le Fleuve Jaune ou le Matin calme.
III. Recalibrer	Échelle, surnaturel, enquête, tests, PNJ, créatures et combats.
IV. Daoryu	Ancrages, obligations, rites, trajets, repli et jeu en duo.
V. Produire	Fiche de conversion, exemple original et contrôle final.

Une conversion fidèle n'est pas une copie exacte. C'est une nouvelle mise en scène de la même tension dramatique dans un autre jeu et un autre monde.

1 Adapter l'expérience, pas les règles

L'Empire des Cerisiers et Daoryu peuvent partager des éléments — routes, sanctuaires, lignages, yōkai, anciennes promesses — sans produire la même expérience de jeu. Le premier peut assumer un merveilleux visible et une ampleur héroïque. Daoryu préfère généralement un surnaturel plus rare, des responsabilités locales et des personnages dont les décisions comptent davantage que la puissance.

Les cinq éléments à extraire du scénario

Élément	Question à poser	À conserver sous quelle forme ?
Situation initiale	Qu'est-ce qui vient de se dérégler ?	Une image forte et immédiatement jouable.
Conflit humain	Qui veut quoi, qui s'y oppose et qui en paie le prix ?	Des intérêts incompatibles, pas seulement des "gentils" et des "méchants".
Secret	Quelle vérité explique les événements ?	Une révélation que les personnages peuvent établir.
Présence surnaturelle	Que signifie réellement l'esprit ou le phénomène ?	Une réponse à une faute, un oubli, un serment ou un déséquilibre.
Choix final	Quelle décision difficile appartient aux personnages ?	Plusieurs issues défendables, chacune avec un coût.

Ce qui n'est pas le scénario

- **Les valeurs chiffrées :** elles ne décrivent pas la même probabilité ni la même dangerosité dans Dragonbane.
- **La carte politique complète :** elle peut être remplacée par une province, un domaine ou une vallée.
- **La cosmologie d'origine :** elle ne doit pas être importée automatiquement dans Daoryu.
- **La succession exacte des scènes :** elle peut être resserrée, déplacée ou rendue non linéaire.
- **La solution prévue :** elle doit rester une possibilité parmi plusieurs lorsque le scénario le permet.

> **TEST DÉCISIF**
>
> Après adaptation, retirez les noms propres. Si le scénario pourrait encore appartenir indifféremment aux deux jeux, le travail n'est pas terminé : l'identité de Daoryu n'a pas été suffisamment intégrée.

2 Diagnostiquer avant de réécrire

Dix questions qui évitent les fausses conversions

1. **Quelle est la promesse de l'aventure ?** Enquête, voyage, horreur, diplomatie, chasse, escorte, catastrophe ou confrontation rituelle ?
2. **Quelle scène doit absolument survivre ?** Identifiez l'image ou la décision que les joueurs devront retenir.
3. **Quelles informations sont indispensables ?** Séparez les révélations nécessaires des détails facultatifs.
4. **Qu'est-ce qui dépend uniquement du monde d'origine ?** Empire, factions, mythologie, espèces jouables, institutions ou géographie.
5. **Qu'est-ce qui suppose des héros plus puissants ?** Combats successifs, adversaires nombreux, exploits obligatoires ou magie disponible à volonté.
6. **Quel est le vrai responsable ?** Un humain, un esprit, une institution, un héritage collectif ou plusieurs acteurs à la fois ?
7. **Pourquoi les personnages doivent-ils agir ?** Lien personnel, devoir, réputation, nécessité matérielle ou obligation ouverte.
8. **Que se passe-t-il s'ils tardent ?** La menace doit évoluer de façon visible, pas seulement attendre la scène finale.
9. **Que se passe-t-il s'ils refusent le combat ?** Prévoyez négociation, fuite, preuve, réparation, détour ou sacrifice.
10. **Quelle conséquence restera après leur départ ?** La résolution doit modifier un lieu, un lien, une réputation ou un équilibre.

Classer la difficulté d'adaptation

Niveau	Type de scénario	Travail attendu
Faible	Mystère local, sanctuaire, village, escorte, chasse ou route dangereuse.	Recalibrage mécanique et réancrage léger.
Moyen	Intrigue de clan, faction surnaturelle, magie fréquente ou plusieurs combats imposés.	Réécriture des motivations, de l'échelle et des solutions.
Fort	Secret impérial, guerre cosmologique, royaume des morts, héros exceptionnels ou métaphysique centrale.	Reconstruction presque complète ; ne conserver que la prémisse et quelques scènes.

3 Choisir la porte de Daoryu

Trois univers, trois logiques sociales et spirituelles

Les Brumes de Kasumi : la transposition naturelle

Kasumi accueille facilement les aventures de route, de sanctuaire, de clan et de yōkai. La conversion échoue toutefois lorsqu'elle conserve un Empire abstrait ou traite les êtres surnaturels comme une population ordinaire.

- Réduire l'autorité impériale à un domaine, un intendant, un monastère ou un clan local.
- Faire du surnaturel le signe d'une limite franchie, d'un rite négligé ou d'une dette ancienne.
- Relier le conflit à un lieu concret : col, hameau, vallée, route, pont, sanctuaire ou forêt.
- Maintenir l'ambiguïté : un yōkai peut être dangereux sans être l'ennemi véritable.

Les Cendres du Fleuve Jaune : réécriture institutionnelle

La transposition exige davantage qu'un changement de noms. L'aventure doit passer par les registres, la hiérarchie administrative, les grandes familles, les digues, les crues, les tombes et les morts injustes.

Les Montagnes du Matin calme : réécriture des devoirs

Le même scénario doit être repensé autour des lignages, des rangs, des tombes, des villages de montagne, des ermitages et des obligations rituelles. Le statut social ne décide pas de ce qu'un personnage peut tenter, mais de ce qu'il peut faire ouvertement sans conséquence.

Motif d'origine	Kasumi	Fleuve Jaune	Matin calme
Sanctuaire négligé	Sanctuaire de col, bosquet sacré	Temple local, autel territorial	Ermitage, autel villageois
Clan guerrier	Maison vassale, famille de bushi	Grande famille, garnison, yamen	Lignage, faction lettrée, poste de col
Médium ou prêtresse	Miko, moine, maître des rites	Taoïste, médium, officiant	Mudang, moine, maître des rites
Yōkai facétieux	Tanuki, kitsune, tsukumogami	Renard, démon local, esprit des eaux	Dokkaebi, esprit de montagne
Mort offensé	Onryō ou revenant	Fantôme d'un mort injuste	Gwisin privé de nom ou de rite

ERREUR A EVITER

Remplacer les noms japonais par des noms chinois ou coréens ne constitue pas une adaptation. Les institutions, les obligations familiales, les preuves recevables et la relation aux morts doivent également changer.

4 Réduire l'échelle sans réduire l'importance

Du destin de l'Empire au sort d'un lieu habité

Une menace touchant l'ensemble d'un Empire devient rarement meilleure parce qu'elle est immense. Dans Daoryu, l'enjeu gagne en force lorsqu'il concerne des personnes rencontrées, des lieux traversés et des responsabilités que les personnages peuvent comprendre.

Enjeu trop vaste	Reformulation Daoryu
L'Empire entier va sombrer.	Une vallée sera isolée, ruinée ou abandonnée.
La guerre des mondes approche.	Un sanctuaire ne retient plus ce qui demeure sous la montagne.
Une faction surnaturelle renverse l'ordre.	Un pacte local est exploité par une famille ou un administrateur.
La prophétie choisit les héros.	Une obligation, une preuve ou un lien les empêche de détourner le regard.
Un artefact sauve le monde.	Une relique permet de réparer, révéler ou négocier — mais ne décide pas à leur place.

Construire un front local

- **Un lieu menacé :** village, route, digue, quartier, vallée, sanctuaire, tombe ou poste de col.
- **Trois groupes affectés :** autorité, communauté et acteur marginal ou surnaturel.
- **Une évolution visible :** la menace agit après chaque retard ou complication significative.
- **Une perte concrète :** récolte, passage, mémoire, nom, réputation, protection ou paix fragile.

> *Sauver une vallée dont on connaît les habitants peut être plus épique que sauver un Empire réduit à une ligne de résumé.*

5 Recalibrer le surnaturel

Retarder, relier, négocier

1. Retarder l'explication

Présentez d'abord des signes : fleurs hors saison, traces interrompues, voix dans l'eau, offrandes déplacées, rêve partagé, ombre qui précède son corps. Le nom de l'esprit vient après l'observation et l'enquête.

2. Donner une cause humaine au désordre

Cause humaine	Manifestation possible
Pacte abandonné	Le lieu reprend ce qui lui avait été promis.
Tombe déplacée	Un mort réclame son nom, son corps ou la vérité.

Cause humaine	Manifestation possible
Bois sacré exploité	La route se perd, les animaux changent de comportement.
Crime maquillé	Un phénomène répète ce que les autorités veulent effacer.
Rite détourné	La protection subsiste, mais contre les mauvaises personnes.

3. Ne pas confondre esprit et adversaire

- Responsable, mais légitime selon une ancienne règle.
- Manipulé par un humain ou lié par un pacte mal formulé.
- Dangereux sans comprendre les conséquences de ses actes.
- Hostile, mais susceptible d'accepter réparation, échange ou limite nouvelle.
- Impossible à vaincre durablement tant que la cause humaine demeure.

> **RÈGLE DE SOBRIÉTÉ**
>
> Le surnaturel doit agrandir le sens de l'affaire, pas remplacer l'affaire. Un esprit spectaculaire sans responsabilité humaine, sans règle et sans conséquence produit seulement un monstre exotique.

6 Convertir les scènes et les tests

La fonction du jet remplace l'équivalence numérique

Il n'existe aucune formule sérieuse permettant de transformer une difficulté d'un système en valeur de compétence Dragonbane. Convertissez la fonction dramatique du test : que veut-on savoir, que risque-t-on et la scène peut-elle continuer en cas d'échec ?

Situation	Traitement Dragonbane–Daoryu
Action ordinaire, sans pression	Aucun jet. Décrire le résultat et avancer.
Action incertaine importante	Jet normal avec conséquence annoncée.
Préparation solide ou aide pertinente	Avantage.
Conditions nettement défavorables	Désavantage.
Indice indispensable	L'indice est obtenu ; le jet décide du temps, du coût, de la discrétion ou du détail.
Échec qui bloquerait l'aventure	Réussite avec coût, complication ou déplacement du problème.

Situation	Traitement Dragonbane–Daoryu
Action surnaturelle structurante	Rite incertain, si les conditions de la règle sont réunies.
Déplacement bref et dangereux	Trajet bref sous pression.
Affrontement devenu défavorable	Repli possible avec un prix fictionnel.

Une scène tient en cinq lignes

Champ	Question
But	Que cherchent les personnages ici ?
Obstacle	Qu'est-ce qui rend l'action incertaine ou coûteuse ?
Révélation	Quelle vérité peut être établie ?
Évolution	Que fait la menace si les personnages tardent ou échouent ?
Sorties	Quelles décisions conduisent à la scène suivante ?

> **À NE PAS FAIRE**
>
> Ne demandez pas un jet pour "voir s'ils trouvent l'indice", puis n'ayez aucune suite en cas d'échec. C'est un défaut de conception, pas une difficulté intéressante.

7 Reconstruire l'enquête

Révélations accessibles, coûts réels

L'enquête Daoryu ne repose pas sur une succession de portes fermées par des jets. Le meneur prépare des révélations essentielles, plusieurs voies crédibles pour y accéder et des coûts qui modifient la situation sans falsifier les faits.

La méthode des trois révélations

1. **Écrire trois révélations essentielles.** Elles suffisent à comprendre la faute, le mécanisme de la menace et l'enjeu du choix final.
2. **Prévoir au moins trois voies d'accès par révélation.** Témoin, registre, lieu, trace, rite, objet, comportement ou contradiction.
3. **Donner la révélation pour une action pertinente.** Le jet décide de la manière : vitesse, discrétion, précision, danger ou bénéfice supplémentaire.

Résultat	Effet conseillé
Réussite particulière	Révélation et deux bénéfices : temps gagné, preuve exploitable, discrétion, allié convaincu…

Résultat	Effet conseillé
Réussite	Révélation et bénéfice recherché.
Échec	Révélation et un coût.
Échec total	Révélation et deux coûts, ou une conséquence grave cohérente ; jamais un faux fait présenté comme vrai.

Six coûts utiles

d6	Coût
1	Le temps passe ; la menace agit.
2	Une attention indésirable se porte sur les personnages.
3	Une ressource est consommée, perdue ou endommagée.
4	Un état est subi.
5	Un allié, un lien ou un lieu d'attache est exposé.
6	Une obligation s'ouvre ou une réputation locale se dégrade.

8 Reconstruire les PNJ et les créatures

Des profils courts, des comportements précis

Type	Ce qu'il faut préparer	Source réelle du danger
Figurant	Deux compétences, une arme ou capacité, Santé, motivation, seuil de fuite.	Nombre, position, alarme ou terrain.
PNJ important	Trois à cinq compétences, capacité distinctive, obligation, faiblesse, point de bascule.	Influence, information, loyauté et conséquences sociales.
Adversaire humain majeur	Profil Dragonbane cohérent, hommes, préparation et issue de défaite.	Statut, réseau, terrain et coût politique d'une attaque.
Esprit ou monstre	Férocité, quatre à six manifestations, signes, vulnérabilité et autre issue que la mort.	Règle surnaturelle, environnement et cause non résolue.

Écrire un esprit Daoryu

- **Signe :** ce qui annonce sa présence ou sa prochaine manifestation.
- **Règle :** ce qu'il peut ou ne peut pas faire, même si les personnages l'ignorent encore.

- **Désir :** ce qu'il cherche réellement, au-delà de l'attaque immédiate.
- **Blessure :** la faute, la perte ou l'oubli qui le maintient dans le conflit.
- **Issue :** apaiser, satisfaire, contenir, chasser, libérer ou détruire.

> **PROFIL RÉUSSI**
>
> Un bon PNJ n'a pas seulement des caractéristiques : il change de position lorsque les personnages apportent une preuve, assument un coût ou menacent ce qui lui importe.

9 Repenser les combats

Un objectif, un terrain, une sortie

Dragonbane rend les affrontements sérieux et parfois brutaux. Une aventure importée qui enchaîne plusieurs combats obligatoires devient vite punitive, surtout en duo. Réduisez le nombre d'adversaires et donnez à chaque affrontement une raison autre que l'élimination totale.

Combat faible	Combat adapté à Daoryu
Tuer tous les gardes.	Atteindre le registre avant qu'il soit brûlé.
Vaincre l'esprit par ses points de vie.	Tenir jusqu'à la fin du rite ou rompre sa règle.
Trois rencontres successives.	Une poursuite, une confrontation et un choix de repli.
Adversaires qui combattent jusqu'à la mort.	Moral, fuite, reddition, négociation ou changement de camp.
Terrain décoratif.	Pont, cloche, incendie, foule, eau, pente, porte ou procession qui modifie les décisions.

Questions avant chaque affrontement

- Quel est l'objectif concret des personnages ?
- Que veulent les adversaires, en dehors de tuer ?
- Quel élément du terrain peut changer la scène ?
- Quand les adversaires cessent-ils de combattre ?
- Quel repli reste possible et quel en serait le prix ?
- Que produit une défaite autre qu'une mort immédiate ?

> **DUO**
>
> Pour un seul personnage joueur, diminuez surtout le nombre d'actions ennemies et les fronts simultanés. Gonfler artificiellement les points de vie du héros ne corrige pas une scène mal calibrée.

10 Faire entrer les règles Daoryu

L'étape qui transforme réellement le scénario

Module	Question d'adaptation	Usage dans le scénario
Ancrage	Quel lieu, souvenir, lien ou coutume aide le personnage à tenir ?	Donne une faveur une fois par séance et appelle ensuite une conséquence concrète.
Obligation	Qui peut légitimement demander quelque chose au personnage ?	Motivation initiale, choix final, réputation gagnée ou relation rompue.
Enquête	Quelles révélations doivent rester accessibles ?	Les jets règlent la manière, jamais l'existence de la vérité.
Rite incertain	Quelle compréhension, protection, négociation ou réparation est tentée ?	Le rite ne remplace ni l'enquête ni la décision des personnages.
Trajet bref	Quel passage doit être joué sous pression ?	Choix de route, indice ou présage, complication et arrivée transformée.
Repli	Comment quitter une situation devenue trop dangereuse ?	Temps perdu, ressource, séparation, obligation ou réputation comme prix.
Duo	Quel allié peut soutenir sans décider ?	Aide, combat, protection ou information ; jamais la résolution à la place du joueur.

Le rite n'est pas un bouton magique

Un rite Daoryu sert surtout à comprendre, protéger, négocier ou réparer. Il ne doit pas effacer un crime, remplacer une preuve, annuler une décision morale ni résoudre automatiquement un conflit humain. Préparez son intention, ses conditions, ses signes et ses conséquences possibles.

Le trajet n'est pas un simple jet de Survie

Lorsqu'un court déplacement concentre la pression — poursuivre un ravisseur, atteindre un sanctuaire, traverser une foule ou quitter un village en feu — découpez-le en choix de route, indice ou présage, puis complication. L'arrivée doit dépendre des décisions prises en chemin.

11 Adapter au groupe et au duo

Même aventure, pression différente

Élément	Groupe de 3 à 5	Duo : 1 MJ + 1 PJ
Compétences	Plusieurs spécialités peuvent coexister.	Réduire les verrous de spécialité ; accepter plusieurs méthodes crédibles.
Opposition	Plusieurs fronts peuvent être actifs.	Un front principal et un secondaire au maximum.
Allié PNJ	Soutien ponctuel.	Compense une compétence ou protège, sans choisir le plan ni découvrir seul la vérité.
Combat	Nombre d'ennemis proche du groupe, selon leur danger.	Limiter fortement les actions ennemies et prévoir moral ou sortie rapide.
Rite final	Plusieurs personnages peuvent contribuer.	L'allié prépare ou soutient ; le PJ formule l'intention et assume le choix.
Défaite	Dispersion, capture, perte ou situation aggravée.	Éviter que la première chute ferme l'aventure ; préparer capture, séparation, dette ou fuite.

> **RAPPEL**
>
> Un allié compétent n'est pas un personnage principal clandestin. Il possède une voix, des limites et des loyautés, mais ne prend ni la décision décisive, ni la découverte essentielle, ni l'accomplissement du rite final.

12 La fiche de conversion

Un document de travail de quatre à six pages

Rubrique	Contenu attendu
1. Diagnostic	Promesse, scène centrale, révélations, dépendances au monde d'origine et difficulté d'adaptation.
2. Ancrage Daoryu	Univers choisi, province ou lieu, groupes impliqués, obligations sociales et règle surnaturelle.
3. Synopsis réécrit	Présentation originale en quelques paragraphes, sans reprendre le texte commercial.

Rubrique	Contenu attendu
4. Scènes	But, obstacle, révélation, évolution de la menace et sorties pour chaque scène.
5. Profils	PNJ, figurants, créatures, dangers et conditions de fuite ou de bascule.
6. Modules Daoryu	Ancrage, obligation, enquête, rite, trajet, repli et adaptation au duo.
7. Ajustements	Variantes selon le nombre de joueurs, le niveau d'expérience et la durée visée.
8. Renvoi à l'ouvrage	Pages, cartes et aides de jeu que le meneur consultera dans le livre original.

Gabarit express à remplir

Champ	Notes du meneur
Titre de travail	
Univers Daoryu	
Promesse de l'aventure	
Lieu menacé	
Trois groupes impliqués	
Faute ou déséquilibre initial	
Trois révélations essentielles	
Évolution de la menace	
Choix final	
Autres issues que le combat	
Modules Daoryu utilisés	
Ajustement duo	

13 Exemple original : Les fleurs de Kamehara

Démonstration de la méthode, sans adaptation d'un scénario publié

Situation

Au cœur de l'automne, des fleurs couvrent en une nuit le village de Kamehara. Elles percent les toits, envahissent les réserves et rendent les bêtes apathiques. Aoi, fille du gardien d'un sanctuaire abandonné, a disparu.

Vérité

Plusieurs générations auparavant, le village avait promis la première gerbe de riz à l'esprit de la colline. Le nouveau propriétaire des terres a interrompu la cérémonie et fait abattre les arbres sacrés. L'esprit a emporté Aoi parce qu'elle seule maintenait les offrandes en secret ; il croit la protéger, non la punir.

Trois révélations

Révélation	Voies d'accès possibles
Le rite annuel a été supprimé.	Ancien registre, mémoire d'une vieille habitante, autel caché.
Aoi poursuivait les offrandes.	Fleurs déposées, témoignage d'un enfant, panier retrouvé.
Le propriétaire a fait abattre le bosquet.	Ordre écrit, souche marquée, confession d'un bûcheron.

Déroulement en six scènes

1. **Arrivée au village.** Phénomène visible, tensions et premières contradictions.
2. **Enquête.** Sanctuaire négligé, registre altéré, ancien chant, traces florales.
3. **Pression humaine.** Le propriétaire exige une destruction rapide avant l'arrivée d'une autorité extérieure.
4. **Trajet sous pression.** Choix de route, présage et complication pour atteindre la colline.
5. **Rencontre avec l'esprit.** Discussion, résistance ou confrontation selon les décisions prises.
6. **Rite et choix final.** Restaurer le pacte, en conclure un autre, déplacer le village, révéler la faute ou détruire l'esprit au prix de la fertilité.

> **POURQUOI CET EXEMPLE EST DAORYU**
>
> L'affaire combine responsabilité humaine, enquête accessible, obligation ancienne, trajet bref, rite incertain et décision finale. L'esprit est dangereux, mais le vaincre ne suffit pas à réparer la vallée.

14 Contrôle final avant la partie

La liste qui révèle les conversions incomplètes

Vérification	Oui / à revoir
La situation initiale est compréhensible sans exposé sur le monde d'origine.	
L'aventure est rattachée à un lieu précis et à des personnes identifiables.	
Le conflit humain reste important même lorsque le surnaturel est révélé.	
Les révélations essentielles ne peuvent pas être perdues sur un seul jet.	
Chaque adversaire important possède une motivation et un point de bascule.	
Le surnaturel suit une règle, porte un sens et admet plusieurs issues.	
Les combats ont un objectif autre que tuer tous les ennemis.	
Le repli, la négociation ou la réparation sont réellement possibles.	
Au moins deux modules Daoryu influencent les décisions, pas seulement le décor.	
La version duo réduit les fronts et les actions ennemies sans PNJ-béquille.	
La résolution laisse une conséquence durable dans le lieu ou les relations.	
Le document public ne reproduit aucun contenu permettant de se passer du scénario acheté.	

Le critère le plus exigeant

> *Les joueurs doivent sentir qu'ils ont vécu une aventure de Daoryu, tandis que le meneur reconnaît encore la force dramatique qui l'avait conduit à choisir le scénario d'origine.*

DOCUMENTS NÉCESSAIRES À LA TABLE

Le scénario d'origine, le livre de règles Dragonbane, le Kit de règles Daoryu en vigueur et la fiche de conversion préparée par le meneur.

DAORYU — LES VOIES DU DRAGON

Guide d'adaptation · version 0.1 · août 2026

Daoryu est un projet amateur non officiel. Les noms des jeux et ouvrages cités appartiennent à leurs auteurs et éditeurs respectifs.